

OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS PENGALAMAN (*EXPERIENTIAL LEARNING*)

Oleh :
Rosidin
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
(FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim

Abstract

Focus of this article discusses: 1) The study is the result of research normative Tarbawi thematic interpretation of the verses of the Koran that are relevant to the experience -based learning; 2) The study discusses the theoretical one experience-based learning model , Experiential Learning (EL) model Kolb; 3) Study of practical ideas that shape is constructed from the study of normative and theoretical results , accompanied by bid operational measures at the level applicable . The formulation of this problem is qualitatively assessed in the library research. The results of the study are: 1) The story of the Prophet and the Koran figures indicate explicitly or implicitly the existence of interaction-based learning experience; 2) Theory-based learning experiences that have been tested and are widely applicable theory of Experiential Learning (EL) model Kolb serves three main products, namely (a) EL cycle consisting of experiences (Concrete Experience), Reflective Observation (Reflective Observation), Abstract conceptualization (Abstract conceptualization) and Active Experimentation (Active Experimentation); (b) learning strategies relevant to EL Cycle; (c) learning style based on EL cycle , namely Divergent , Assimilation, Convergent and Accommodation. 3) Study of practical this study resulted in three recommendations: (a) implementation of the EL Model Cycle Kolb; (b) Model EL-based learning strategies Kolb; (c) Kolb's learning style model facility in learning.

Key Words: *Experience , Experiential Learning (EL) , Kolb , Learning Styles.*

Pendahuluan

Fenomena Lembaga Perguruan Tinggi Islam menuju *world-class university* meniscayakan perbaikan serius terhadap seluruh elemennya. Tulisan ini menyorot elemen pembelajaran sebagai sasaran perbaikan yang mendesak untuk dilakukan.

Agar pembelajaran yang diselenggarakan di Lembaga Perguruan Tinggi Islam berkelas internasional, maka penting untuk menyajikan pembelajaran yang

direlevansikan dengan tantangan-tantangan kontemporer, sehingga pembelajaran bersifat “*in-context*”, bukan “*out-context*” (Arends, 2007: 51). Richard I. Arends sendiri telah mengidentifikasi tujuh tantangan kontemporer abad 21 terkait pembelajaran (Arends, 2007: 8).

Gambar 1
Tantangan-tantangan Abad 21 terhadap Pembelajaran



Menariknya, Arends menyebut bahwa tujuan puncak (*ultimate purpose*) pembelajaran adalah “*to assist students to become independent and self-regulated learners*” (membantu para peserta didik agar menjadi para pembelajar yang mandiri dan mampu mengarahkan diri sendiri) (Arends, 2007: 17).

Pandangan Arends di atas selaras dengan hasil kajian Malcolm Knowles yang menyatakan adanya kesepakatan di kalangan para pakar pendidikan bahwa terdapat proses internal yang dikontrol oleh pembelajar sendiri dan melibatkan seluruh fungsi-fungsi dalam dirinya ketika belajar, termasuk fungsi intelektual, emosional dan psikologi. Kemudian disimpulkan bahwa pusat penggerak dari proses belajar adalah pengalaman belajar, yaitu pengalaman yang didefinisikan sebagai interaksi antara individu dengan lingkungannya. Jadi, kualitas dan kuantitas belajar jelas-jelas dipengaruhi oleh kualitas dan kuantitas interaksi antara pembelajar dengan lingkungannya dan potensi pendidikan dalam lingkungan tersebut. Dalam pada itu, seni mengajar secara esensial adalah manajemen kedua variabel kunci dalam proses belajar lingkungan dan interaksi yang sama-sama diposisikan sebagai unit dasar belajar, yakni ‘*learning experience*’ (pengalaman belajar). Oleh karena itu, fungsi kritis seorang pendidik adalah untuk mengkreasi lingkungan yang kaya yang dapat diekstrak menjadi sumber belajar oleh para pembelajar (Tight, 1987: 67)

John Dewey mengajukan pendapat yang menarik tentang hubungan pengalaman dengan pembelajaran orang dewasa:

“... sumber nilai tertinggi dalam pendidikan orang dewasa berada pada pengalaman pembelajar. Jika pendidikan adalah kehidupan, maka kehidupan juga pendidikan. Terlalu banyak belajar yang didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan orang lain. Padahal Psikologi mengajarkan pada kita bahwa kita mempelajari apa yang kita lakukan. Oleh karena itu, seluruh pendidikan yang asli selalu mengandaikan perbuatan dan pemikiran sekaligus... pengalaman adalah *textbook* hidup bagi pembelajar orang dewasa” (Knowles, 1998: 37).

Beranjak dari paparan di depan, penulis bermaksud mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran berbasis pengalaman dari tiga sudut telaah, yaitu: 1) Telaah normatif yang merupakan hasil penelitian tafsir tarbawi tematik terhadap ayat-ayat al-Qur'an yang relevan dengan pembelajaran berbasis pengalaman; 2) Telaah teoritis yang membahas salah satu model pembelajaran berbasis pengalaman, yaitu *Experiential Learning* (EL) model Kolb; 3) Telaah praktis dalam bentuk gagasan-gagasan yang dikonstruksi dari hasil telaah normatif dan teoritis, dengan disertai tawaran langkah-langkah operasional pada tataran aplikatif.

Telaah Normatif: Kajian Tafsir Tarbawi Tematik

Di sini penulis hanya membatasi kajian tafsir tarbawi tematik pada ayat-ayat yang terkategori sebagai *Qashash al-Qur'an* (kisah-kisah al-Qur'an). Lebih tegasnya, ayat-ayat yang menyangkut kisah para Rasul AS yang secara eksplisit maupun implisit berkaitan dengan interaksi pendidikan berbasis pengalaman. Pengalaman yang dimaksud di sini meliputi empat hal esensial, yaitu pengalaman nyata, pengamatan dan refleksi, konseptualisasi (penalaran) serta eksperimen. Dalam hal ini, penulis mengajukan 10 kisah, yaitu: a) Kisah Nabi Adam AS (al-Baqarah: 31-33); b) Nabi Nuh AS (Hud: 37); c) Nabi Ibrahim AS (al-Baqarah: 258 dan 260); d) Nabi Yusuf AS (Yusuf: 70-79); e) Nabi Musa AS (al-Kahfi: 60-82); f) Nabi Dawud AS (Sad: 21-24 dan al-Anbiya': 80); g) Nabi Sulayman AS (Sad: 30-33); h) Nabi Yunus AS (al-Anbiya': 87-88); i) Nabi 'Isa AS (al-Ma'idah: 116-118); j) Nabi Muhammad SAW (Ali 'Imran: 159).

1. Pembelajaran Berbasis Pengalaman Nyata

Hasil telaah penulis terhadap seluruh data di atas menunjukkan bahwa jenis pembelajaran berbasis pengalaman yang paling dominan dalam kisah para Rasul AS adalah pengalaman nyata. Sedangkan metode pembelajaran berbasis pengalaman nyata yang diterapkan adalah metode demonstrasi hasil, demonstrasi cara, *field trip* (jelajah lapangan) dan studi kasus.

Kisah Nabi Adam AS (al-Baqarah: 31-33) menunjukkan aplikasi metode demonstrasi hasil, yaitu demonstrasi yang dimaksudkan untuk menunjukkan hasil dari beberapa praktik dengan menggunakan bukti-bukti yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan (Knowles, 1998: 147). Di sini, Nabi Adam AS mendemonstrasikan hasil pendidikan yang diajarkan oleh Allah SWT. Sedangkan bukti yang ditampilkan adalah jawaban-jawaban

yang dikemukakan oleh Nabi Adam AS sehingga dapat didengar oleh malaikat. Metode demonstrasi hasil juga terdapat dalam Kisah Nabi Nuh AS (Hud: 37). Ibn ‘Asyur menafsiri bahwa redaksi بِأَعْيُنِنَا pada ayat ini bermakna konotatif, yaitu Allah SWT menjaga dari cacat maupun kesalahan dalam pembuatan bahtera. Sedangkan redaksi وَوَحْيِنَا berarti wahyu tentang bagaimana cara membuat bahtera (al-Thahir, tt: 67). Jadi, Nabi Nuh AS telah mendemonstrasikan hasil pendidikan dari Allah SWT dengan cara membuat bahtera yang dapat dilihat langsung oleh kaumnya. Di sisi lain, Nabi Dawud AS (al-Anbiya’: 80) menunjukkan demonstrasi hasil pendidikan dari Allah SWT dengan cara membuat baju besi.

Kisah Nabi Ibrahim (al-Baqarah: 260) menunjukkan metode demonstrasi cara, yaitu jenis demonstrasi yang bertujuan untuk menunjukkan bagaimana cara mengerjakan sesuatu (Suprijanto, 2007: 144). Ayat ini menunjukkan interaksi pendidikan Nabi Ibrahim AS melalui demonstrasi cara. Sedangkan materi yang didemonstrasikan adalah bagaimana cara menghidupkan makhluk yang sudah mati. Walaupun begitu, mengingat materi pendidikan tersebut menjadi kekuasaan Allah SWT semata, maka Nabi Ibrahim AS hanya berposisi sebagai pelaksana perintah Allah SWT.

Metode *field trip* (jelajah lapangan) terjadi dalam beberapa kisah Rasul AS. Di antara bentuk metode *field trip* adalah kunjungan lapangan dan karyawisata. Keduanya adalah kunjungan yang terencana ke suatu tempat di luar kelas (Suprijanto, 2007: 132). Kisah Nabi Musa AS bersama Yusya’ bin Nun dan Nabi Khidhir AS (al-Kahfi: 60-82) merupakan contoh konkret aplikasi metode jelajah lapangan.

Metode studi kasus terjadi pada Nabi Yunus AS (al-Anbiya’: 87-88) yang harus ditelan oleh ikan hiu. Saat itu Nabi Yunus AS menduga bahwa jika beliau pergi meninggalkan kota tempat dakwahnya, maka Allah SWT akan mengutus Rasul lain kepada penduduk kota tersebut. Dugaan ini dikarenakan beliau merasa telah menyampaikan risalah kepada kaumnya, sehingga beliau merasa tidak mengapa keluar dari kota tersebut tanpa izin Allah SWT. Selain itu, Nabi Yunus AS keluar dari kota tersebut dikarenakan marah terhadap kaumnya, sehingga beliau tergesa-gesa untuk keluar dari kota tanpa disertai pertimbangan terhadap konsekuensinya (al-Thahir, tt: 131-132). Selanjutnya Allah SWT mendidik Nabi Yunus AS melalui metode studi kasus, dalam artian Nabi Yunus AS sendiri yang mengalami kasus, yaitu ditelan ikan hiu. Di antara hikmah kasus yang dialami oleh Nabi Yunus AS adalah agar beliau menyadari kesalahannya dan bertaubat kepada Allah SWT. Metode studi kasus lainnya dapat dilacak pada kisah Nabi Yusuf AS (Yusuf: 70-79).

Kisah tersebut menyangkut studi kasus yang harus dipecahkan oleh saudara-saudara Nabi Yusuf AS sendiri. Kasus tersebut adalah bagaimana cara melepaskan Bunyamin yang dinyatakan sebagai ‘tersangka’ dalam kasus pencurian piala raja. Kisah Nabi Musa AS dengan Nabi Khidr AS (al-Kahfi: 60-82) juga menyangkut metode studi kasus, yaitu Nabi Musa AS melihat tiga perilaku Nabi Khidr AS yang secara kasat mata tergolong

perilaku termasuk perbuatan destruktif dan bertentangan dengan Syariat. Demikian juga kisah Nabi Dawud AS (Sad: 21-24) menunjukkan aplikasi metode studi kasus. Allah SWT mengutus dua malaikat yang menjelma sebagai manusia. Mereka berdua mengajukan kasus yang harus dihukumi oleh Nabi Dawud AS, yaitu salah seorang dari dua manusia (jelmaan malaikat) tadi mengadukan temannya yang memiliki 99 kambing, namun memintanya untuk menyerahkan satu-satunya kambing yang dia miliki. Lalu Nabi Dawud AS menghukumi bahwa pemilik 99 kambing itu telah berbuat aniaya terhadap temannya. Setelah itu, Nabi Dawud AS menyadari bahwa kasus tersebut merupakan peringatan atas tindakan yang pernah dilakukan.

2. Pembelajaran Berbasis Pengamatan dan Refleksi

Bentuk pembelajaran berbasis pengalaman lain yang dialami oleh para Rasul AS adalah pengamatan dan refleksi. Sedangkan metode pembelajaran yang dominan adalah diskusi. Seluruh kisah Rasul AS merepresentasikan diskusi secara eksplisit. Argumentasinya adalah keberadaan term *قَالَ* (berkata) dan derivasinya yang menunjukkan pengertian adanya diskusi di antara subyek pada masing-masing ayat.

Begitu pentingnya diskusi dalam Islam, sampai-sampai dikatakan bahwa Islam adalah agama *hiwar* (diskusi). Al-Qur'an menyebut beberapa contoh *hiwar*, misalnya diskusi antara Allah SWT dengan malaikat; antara Allah SWT dengan Nabi Adam AS dan diskusi antara Allah SWT dengan iblis. Dari sini dapat ditegaskan bahwa *hiwar* merupakan media yang konstan dalam setiap aktivitas keilmuan, perdebatan maupun penemuan (Ali, 2002: 407).

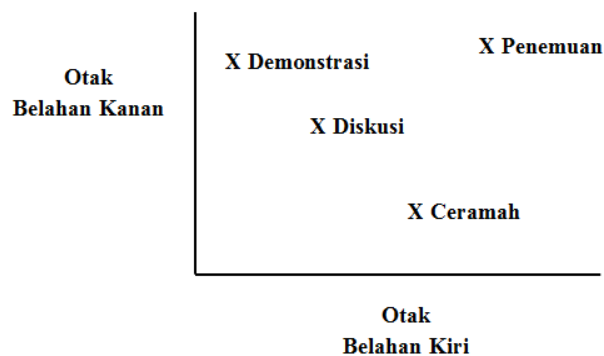
Hiwar dalam perspektif al-Qur'an adalah diskusi yang sarat dengan muatan akhlak. Ada beberapa etika berdiskusi yang direkomendasikan dalam al-Qur'an: 1) Menjauhkan diri dari hawa nafsu (al-A'raf: 119); 2) menyingkirkan perasaan marah dan benci (al-Ma'idah: 8); 3) menghindari distorsi perkataan (al-Nisa': 48); 4) menetapi sikap adil (Sad: 22); 5) menghindari sikap *plin-plan* (al-Baqarah: 181); 6) mengikuti perkataan orang yang jujur (al-Tawbah: 119); 7) menjauhkan diri dari bentuk pemikiran takhayul (al-Baqarah: 102); 8) selalu berpegang teguh pada ilmu pengetahuan sebelum mengajukan argumentasi (Ali 'Imran: 66) (Ali, 2002: 378).

Pakar pendidikan Islam, al-Nahlawi menyatakan bahwa penelitian terhadap ayat-ayat al-Qur'an maupun Hadis akan sampai pada konklusi adanya heterogenitas definisi *hiwar Qur'ani* dan *Nabawi*. Lalu al-Nahlawi mengajukan definisi *hiwar* sebagai berikut: "Setiap seruan, *khithab* maupun pertanyaan yang diajukan oleh al-Qur'an, tentang suatu hal yang penting; atau diajukan oleh Nabi SAW kepada para Sahabat RA atau umat Islam, dengan tujuan mengarahkan mereka atau mengarahkan perhatian mereka terhadap hal penting tersebut; atau untuk merealisasikan tujuan tertentu; atau berkenaan dengan perilaku yang bersifat rasional, spiritual, sosial, etika

maupun ibadah; maka semua itu termasuk kategori *hiwar* (al-Nahlawi, 2000: 14).

Dalam konteks teknologi pembelajaran, aplikasi metode diskusi memiliki keistimewaan, karena pihak-pihak yang berdiskusi dituntut untuk meramu argumentasi yang kokoh, dan pada saat yang sama dia dituntut memiliki ketangkasan untuk menanggapi mitra atau lawan dialog yang menunjukkan ketidak-sepakatannya terhadap argumentasi yang dia bangun. Selain itu, metode diskusi mampu merangsang kedua belah otak secara seimbang seperti pada gambar berikut (Miarso, 2009: 553).

Gambar 2
Perbandingan Metode Diskusi dengan Metode Lainnya



Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa metode ceramah hanya cenderung mengasah otak kiri, sedangkan metode diskusi berfungsi mengasah otak kanan dan otak kiri sekaligus secara seimbang; adapun metode demonstrasi lebih dominan mengasah otak kanan.

Kisah Nabi Musa AS (al-Kahfi: 60-82) kembali dapat diajukan sebagai contoh metode pengamatan dan penalaran, khususnya ketika beliau mengamati perilaku-perilaku yang dilakukan oleh Nabi Khidhir AS, kemudian melakukan kontemplasi hingga berimplikasi pada sikap atau pernyataan yang menunjukkan ketidak-setujuan Nabi Musa AS terhadap perilaku-perilaku yang dilakukan oleh Nabi Khidhir AS.

Nabi Sulayman AS (Sad: 30-33) mengamati kuda-kuda yang bagus, kemudian beliau melakukan refleksi yang menghasilkan kesimpulan bahwa kuda-kuda tersebut justru membuatnya lalai dari berdzikir kepada Allah SWT. Oleh sebab itu, akhirnya beliau memotong kaki dan leher kuda tersebut, agar beliau kembali berkonsentrasi berdzikir kepada Allah SWT.

3. Pembelajaran Berbasis Konseptualisasi (Penalaran)

Contoh pembelajaran berbasis konseptualisasi adalah interaksi pendidikan Rasulullah SAW dengan para Sahabat RA dalam Surat Ali ‘Imran: 159. Ayat ini menunjukkan bahwa Nabi SAW melibatkan para Sahabat RA tepatnya para Sahabat RA yang mengikuti perang Uhud dalam

musyawarah. Sebagai pendukung, banyak hadis yang menunjukkan urgensi musyawarah dalam ajaran Islam. Begitu dominannya prinsip musyawarah ini, sampai-sampai dalam al-Qur'an disebutkan bahwa salah satu prinsip utama masyarakat muslim adalah menyelesaikan permasalahan melalui musyawarah (al-Syura: 38).

4. Pembelajaran Berbasis Eksperimen

Metode pembelajaran berbasis eksperimen dapat dilihat pada metode praktik yang dialami oleh Nabi Ibrahim AS (al-Baqarah: 260); Nabi Nuh AS (Hud: 37) dan Nabi Dawud AS (al-Anbiya': 80). Secara implisit, kisah Nabi Musa AS (al-Kahfi: 60-82) juga dapat dikategorikan pada jenis pembelajaran berbasis eksperimen.

Telaah Teoretis: Kajian Pustaka Teori-Teori *Experiential Learning*

Begitu banyak istilah yang digunakan untuk menyebut proses pembelajaran berbasis pengalaman. John Dewey (1915) menyebut "*learning by doing*" (belajar dengan berbuat"; Wolfe dan Byrne (1975) memakai istilah "*experienced-based learning*" (pembelajaran berbasis pengalaman); (Gentry, 2014), sedangkan David Kolb (1984) menggunakan istilah "*Experiential Learning*" (selanjutnya disingkat EL) yang bermakna pembelajaran melalui penalaran terhadap pengalaman. EL model Kolb inilah yang menjadi fokus telaah teoretis penulis berikutnya.

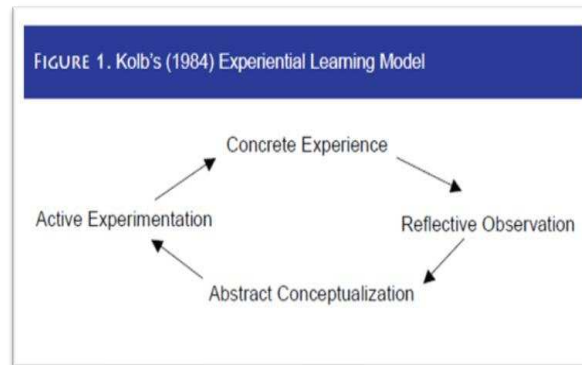
David Kolb (1984) merupakan tokoh dalam peningkatan praktik EL. Dia mendefinisikan belajar sebagai "*The process whereby knowledge is created through transformation of experience*" atau sebuah proses di mana pengetahuan dikreasikan melalui transformasi pengalaman. Bagi Kolb, belajar bukan sekedar penerimaan atau transmisi materi pelajaran, melainkan interaksi antara materi pelajaran dengan pengalaman yang saling mentransformasi satu sama lain (Knowles, 1998: 146-147).

1. Siklus EL Model Kolb

Kolb mendasarkan model EL-nya pada *problem-solving model* versi Lewin yang secara luas digunakan dalam organisasi perkembangan. Kolb membuktikan bahwa model tersebut sangat mirip dengan karya Dewey dan Piaget. Kolb menawarkan empat tahap *Experiential Learning Cycle* (Siklus EL) (Knowles, 1998: 146-147):

- a. *Concrete Experience (CE)*: Keterlibatan penuh (peserta didik) dalam pengalaman baru di sini dan sekarang ini (*here-and-now*);
- b. *Reflective Observation (RO)*: Mengamati secara reflektif terhadap pengalaman peserta didik dari banyak perspektif;
- c. *Abstract Conceptualization (AC)*: Memformulasi atau mengonseptualisasi yang mengintegrasikan hasil pengamatan (dan refleksi) peserta didik (terhadap pengalaman) menjadi teori (konsep) yang logis;
- d. *Active Experimentation (AE)*: Menguji-cobakan (eksperimentasi) teori-teori untuk membuat keputusan dan memecahkan masalah.

Gambar 3
Experiential Learning Cycle (Siklus EL) Model Kolb



Contoh sederhana yang merepresentasikan empat siklus EL di atas adalah belajar bagaimana mengendarai sepeda. Pada tahap “pengalaman nyata (*Concrete Experience*)”, seorang pembelajar secara fisik mengalami naik sepeda “di sini-dan-sekarang ini”. Pengalaman ini membentuk “landasan untuk pengamatan dan penalaran (*Observation and Reflection*)”, dan dia memiliki kesempatan untuk memikirkan apa yang berhasil atau yang gagal (*Reflective Observation*), dan dia memikirkan cara-cara untuk meningkatkan kinerja mengendarai sepeda pada percobaan berikutnya (*Abstract Conceptualization*). Setiap percobaan baru untuk mengendarai sepeda didasari oleh pola siklus pengalaman terdahulu, penalaran dan eksperimen aktif (*Active Experimentation*). (Lihat *Experiential Learning* dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning).

2. Strategi Pembelajaran Berbasis EL Model Kolb

Lebih dari itu, Siklus EL Model Kolb telah memberi kontribusi besar bagi literatur EL melalui: a) Menyediakan basis teoretis bagi penelitian EL; b) Menyediakan model praktis bagi praktik EL. Model Kolb tersebut merupakan *framework* yang tidak ternilai harganya dalam mendesain pengalaman-pengalaman belajar. Pada level makro, program-program maupun kelas-kelas dapat disusun dengan memasukkan seluruh komponen model Kolb; sedangkan pada level mikro, komponen-komponen tersebut dapat dimasukkan sebagai unit-unit atau jam pelajaran. Tabel berikut menyajikan contoh-contoh strategi pembelajaran yang bisa jadi bermanfaat pada tiap-tiap tahap siklus EL: (lihat *Experiential Learning* dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning).

Tabel 1
Model Kolb dengan Strategi Pembelajaran yang Disarankan

Tahap-tahap Model Kolb	Contoh Strategi Pembelajaran
<i>Concrete Experience (CE)</i> (Pengalaman Nyata)	Simulasi; studi kasus; jelajah lapangan (<i>field trip</i>); pengalaman nyata; demonstrasi
<i>Reflective Observation (RO)</i> (Pengamatan dan Refleksi)	Diskusi; grup kecil; grup Buzz; <i>observers designated</i> (pengamat yang ditunjuk);
<i>Abstract Conceptualization (AC)</i> (Konseptualisasi Abstrak)	<i>Sharing</i> (berbagi) materi pelajaran
<i>Active Experimentation (AE)</i> (Eksperimentasi Aktif)	Pengalaman laboratorium; <i>On-the-Job-Experience</i> (pengalaman kerja); <i>Internships</i> (magang); sesi praktik

3. Teori Belajar Model Kolb dan Relevansinya dengan Siklus EL

Kolb memasukkan Siklus EL sebagai prinsip sentral dalam teori EL-nya yang biasa disebut dengan Empat-Tahap Siklus Belajar, yaitu ‘Pengalaman Nyata’ yang menjadi landasan bagi ‘Pengamatan Reflektif’. Lalu Pengamatan Reflektif tersebut diasimilasikan dan disaring menjadi ‘Konsep-konsep Abstrak’ yang menghasilkan implikasi-implikasi praktis baru yang dapat ‘Diuji-cobakan secara Aktif’ hingga pada gilirannya mengkreasi pengalaman-pengalaman baru.

Model Kolb bekerja pada dua level Siklus Empat Tahap: a) Pengalaman Nyata (*Concrete Experience/CE*); b) Pengamatan Reflektif (*Reflective Observation/RO*); c) Konseptualisasi Abstrak (*Abstract Conceptualization/ AC*); d) Eksperimentasi Aktif (*Active Experimentation/AE*). Serta empat tipe gaya belajar (masing-masing merepresentasikan kombinasi dua gaya belajar), di mana Kolb menggunakan istilah: a) Divergen (CE/RO); b) Asimilasi (AC/RO); c) Konvergen (AC/AE); d) Akomodasi (CE/AE).

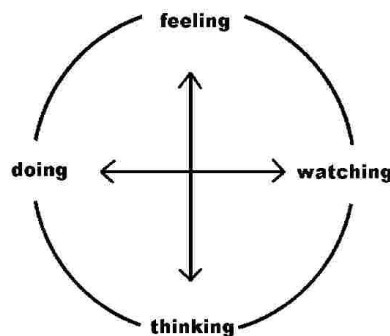
Sebenarnya gaya belajar adalah produk dari dua pasang variabel atau dua ‘pilihan’ terpisah yang kita buat, yang dipresentasikan oleh Kolb dalam bentuk garis sumbu yang saling bertentangan. (lihat dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning).

Pengalaman Nyata (perasaan/ <i>feeling</i>)	V	Konseptualisasi Abstrak (penalaran/ <i>thinking</i>)
Eksperimentasi Aktif (melakukan/ <i>doing</i>)	V	Observasi Reflektif (mengamati/ <i>watching</i>)

Penjelasan Kolb terkait dua kontinum di atas adalah bahwa sumbu timur-barat (*east-west axis*) disebut kontinum proses (*Processing*

Continuum), dalam artian bagaimana kita mendekati suatu tugas; sedangkan sumbu utara-selatan (*north-south axis*) disebut kontinum persepsi (*Perception Continuum*), dalam artian respon emosional kita; atau bagaimana kita memikirkan atau merasakan suatu pengalaman. Lalu disimpulkan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dua sumbu (kontinum) yang masing-masing dibentuk oleh apa yang disebut Kolb dengan “cara-cara yang secara dialektis saling berkaitan” dalam ‘menyerap pengalaman’ (*grasping experience*), yakni melakukan (*doing*) atau mengamati (*watching*) dan dalam ‘mentransformasikan pengalaman’ (*transforming experience*), yaitu merasakan (*feeling*) atau memikirkan (*thinking*). (Lihat dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning).

Gambar 4
Kontinum Siklus EL Model Kolb



Jadi, gaya belajar kita adalah produk dari dua pilihan keputusan berikut: Pertama, Bagaimana kita mendekati suatu tugas, yaitu ‘menyerap pengalaman’, lebih senang (a) mengamati atau (b) melakukan; Kedua, Respon emosional kita terhadap pengalaman, yaitu ‘mentransformasikan pengalaman’, lebih senang (a) memikirkan atau (b) merasakan. Dengan kata lain, kita memutuskan pendekatan kita terhadap tugas atau pengalaman (menyerap pengalaman) dengan pilihan 1 (a) atau 1 (b): 1 (a) berarti melalui pengamatan terhadap orang lain yang terlibat dalam suatu pengalaman dan melakukan refleksi terhadap apa yang terjadi (‘observasi reflektif’–‘mengamati’); 1 (b) berarti melalui ‘terjun langsung’ dan melakukannya (‘eksperimentasi aktif’–‘melakukan’). Dan pada saat bersamaan, kita memilih bagaimana kita secara emosional mentransformasikan suatu pengalaman menjadi sesuatu yang bermakna dan berguna dengan pilihan 2 (a) atau 2 (b): 2 (a) yaitu melalui pengumpulan informasi baru dengan memikirkan, menganalisis, merencanakan (‘konseptualisasi abstrak’–‘berpikir’) 2 (b) yaitu melalui pengalaman ‘konkret dan nyata’ (pengalaman nyata–‘merasakan’). Kombinasi dari dua pilihan tersebut menghasilkan preferensi gaya belajar sebagaimana tampilan matrik pada Tabel 2.

Tabel 2
Matrik Gaya Belajar Model Kolb

	Melakukan (Eksperimentasi Aktif) [<i>Doing / Active Experimentation</i> – AE]	Mengamati (Pengamatan Reflektif) [<i>Watching / Reflective Observation</i> – RO]
Merasakan (Pengalaman Nyata) [<i>Feeling / Concrete Experience</i> – CE]	AKOMODASI (CE / AE)	DIVERGEN (CE / RO)
Memikirkan (Konseptual-isasi Abstrak) [<i>Thinking / Abstract Conceptual- ization</i> – AC]	KONVERGEN (AC / AE)	ASIMILASI (AC / RO)

(Lihat dalam *Experiential Learning* dalam
http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning)

Berikut ini penjelasan singkat empat gaya belajar versi Kolb (lihat http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning):

a. Divergen (Merasakan dan Mengamati – CE/RO)

Orang-orang yang memiliki gaya belajar divergen ini mampu mengamati segala sesuatu dari perspektif yang beragam. Mereka ini sensitif. Mereka lebih senang mengamati daripada melakukan; cenderung mengumpulkan informasi dan menggunakan imajinasi untuk memecahkan problem-problem. Mereka sangat bagus ketika mengamati situasi-situasi nyata dengan beberapa sudut pandang yang berbeda. Kolb menyebut gaya belajar ini ‘divergen’ karena orang-orang ini tampil lebih baik dalam situasi-situasi yang membutuhkan pembangkitan ide-ide, misalnya brainstorming (curah gagasan). Orang-orang dengan gaya belajar divergen memiliki minat yang tinggi pada kebudayaan dan suka menghimpun informasi. Mereka tertarik pada orang, cenderung imajinatif dan emosional, serta memiliki kecenderungan kuat dalam bidang seni. Orang-orang dengan gaya belajar Divergen lebih senang bekerja dalam kelompok, mendengar dengan pikiran terbuka dan menerima umpan balik pribadi.

b. Asimilasi (Mengamati dan Memikirkan– AC/RO)

Secara ringkas, preferensi gaya belajar Asimilasi adalah pendekatan logis. Bagi pemilik gaya belajar Asimilasi, ide-ide dan konsep-konsep lebih penting daripada orang. Orang-orang bergaya Asimilasi ini membutuhkan penjelasan yang bagus dan gamblang, daripada peluang praktis. Mereka unggul dalam memahami informasi skala luas dan mengorganisasikannya menjadi format yang logis dan jelas. Orang-orang dengan gaya belajar Asimilasi tersebut minim

perhatian terhadap orang dan lebih tertarik pada ide-ide dan konsep-konsep abstrak. Mereka ini lebih tertarik pada teori-teori logis daripada pendekatan-pendekatan yang berdasarkan pada nilai praktis. Orang-orang dengan gaya belajar Asimilasi ini penting untuk efektivitas dalam informasi dan karir sains. Dalam situasi pembelajaran formal, mereka ini lebih menyukai membaca, mengajar, mengeksplorasi model-model analisis dan mencurahkan banyak waktu untuk memikirkan sesuatu.

c. Konvergen (Melakukan dan Memikirkan– AC/AE)

Orang-orang yang memiliki gaya belajar Konvergen ini dapat memecahkan masalah-masalah dan akan menggunakan hasil pembelajaran mereka untuk menemukan solusi-solusi atas isu-isu praktis. Mereka ini lebih mengutamakan tugas-tugas teknis dan kurang peduli pada manusia maupun aspek hubungan sosial (interpersonal). Pemilik gaya belajar konvergen ini paling bagus dalam menemukan manfaat-manfaat praktis dari ide-ide atau teori-teori. Mereka dapat memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan menemukan solusi-solusi atas rumusan-rumusan masalah maupun problem-problem. Mereka ini lebih tertarik pada tugas-tugas dan problem-problem teknis dibandingkan isu-isu sosial atau interpersonal. Pemilik gaya belajar Konvergen juga memungkinkan untuk menjadi seorang spesialis dan memiliki kemampuan di bidang teknologi. Orang-orang yang memiliki gaya belajar Konvergen senang melakukan eksperimen dengan ide-ide baru, untuk menstimuli dan untuk menerapkan aplikasi-aplikasi praktis.

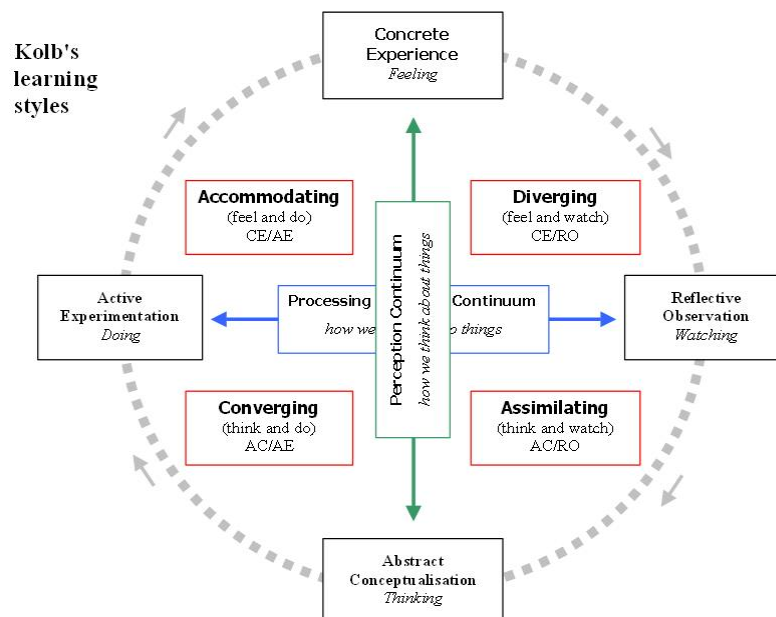
Dalam belajar mereka menyukai kegiatan belajar yang menggunakan eksperimen, demonstrasi, simulasi dan praktikum. (lihat dalam widhiarso.staff.ugm.ac.id)

d. Akomodasi (Melakukan dan Merasakan – CE/AE)

Gaya belajar Akomodasi adalah ‘siapa kerja’ dan lebih berpijak pada intuisi daripada logika. Orang-orang yang memiliki gaya belajar Akomodasi ini menggunakan analisis orang lain dan lebih mengutamakan praktik, yakni pendekatan eksperiensial. Mereka ini tertarik pada tantangan-tantangan dan pengalaman-pengalaman baru, serta menyusun rencana-rencana. Mereka biasanya beraksi berdasarkan insting atau naluri daripada analisis logis. Orang-orang dengan gaya belajar Akomodasi ini akan cenderung berpijak pada informasi dari orang lain dibandingkan menyusun sendiri analisis mereka. Gaya belajar Akomodasi ini lazim dan berguna dalam peran-peran yang membutuhkan aksi dan inisiatif. Orang-orang dengan gaya belajar Akomodasi lebih mengutamakan bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas. Mereka menyusun target-target dan secara aktif mengerjakannya di lapangan dengan mencoba berbagai cara yang unik untuk mencapai tujuannya.

Simpulan dari seluruh bahasan tentang teori EL Model Kolb di atas, dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

Gambar 4
Teori EL Model Kolb dan Implikasinya



(lihat http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning):

Telaah Praktis: Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*)

EL Model Kolb dapat diterapkan dalam pembelajaran demi merengkuh hasil yang optimal. Optimalisasi EL Model Kolb mencakup tiga dimensi: implementasi Siklus EL Model Kolb dalam Pembelajaran; strategi pembelajaran berbasis EL Model Kolb; dan fasilitasi gaya belajar model Kolb dalam pembelajaran.

1. Implementasi Siklus EL Model Kolb dalam Pembelajaran

Implementasi siklus EL berguna untuk meningkatkan keterampilan *problem solving* peserta didik. Dalam hal ini, setiap pengalaman yang dirasakan oleh peserta didik akan dijadikan sebagai basis refleksi, untuk kemudian dinalar secara mendalam hingga menghasilkan suatu konsep. Pada tahap berikutnya, konsep yang diperoleh tersebut diterapkan dalam suatu eksperimen aktif yang sekaligus berfungsi sebagai *problem solving*.

Contoh praktis: Mahasiswa diberi tugas melakukan penelitian lapangan (*field research*) untuk mengajukan *problem solving* atas suatu problem dalam suatu pembelajaran. Semisal minimnya partisipasi peserta didik tingkat SD atau MI dalam suatu pembelajaran. Selanjutnya mahasiswa mengalami langsung sekaligus mengadakan pengamatan di suatu kelas yang menjadi objek penelitian. Dari hasil pengalaman nyata dan pengamatan yang dilakukan tersebut, mahasiswa memberdayakan nalarnya untuk

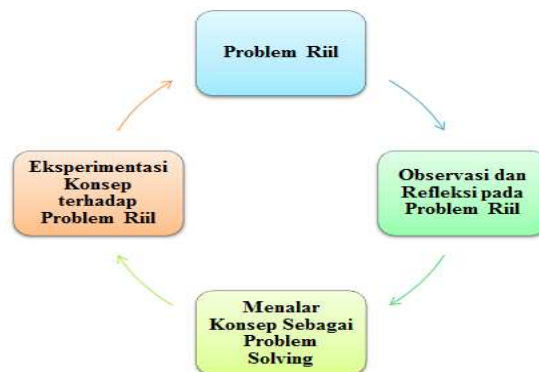
membangun suatu konsep yang berfungsi sebagai *problem solving* dari permasalahan yang ada. Kemudian konsep tersebut dieksperimentasikan di kelas yang menjadi objek penelitian (Lihat Gambar 5)

2. **Strategi Pembelajaran Berbasis EL Model Kolb**

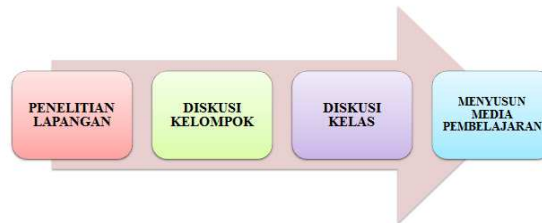
Jika pada poin kedua lebih bersifat individual, yaitu membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Maka bagian ketiga ini, pendidik dituntut untuk menyajikan empat strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siklus EL sekaligus gaya belajar berbasis EL yang mencakup seluruh peserta didik di kelas.

Contoh praktis: Dalam menyajikan pembelajaran tentang kurikulum pendidikan Islam, misalnya, sebelum pembelajaran dilangsungkan, terlebih dahulu mahasiswa diberi tugas mengadakan penelitian lapangan di suatu institusi pendidikan Islam; selanjutnya ketika di pembelajaran, para peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan hasil penelitian lapangan yang telah dilaksanakan; dari hasil diskusi masing-masing kelompok kecil, strategi pembelajaran dilanjutkan dengan meminta masing-masing kelompok kecil untuk menyajikan hasil diskusi di depan seluruh anggota kelas. Pada akhir sesi pembelajaran, seluruh siswa diminta untuk menyusun suatu dokumen kurikulum pendidikan Islam yang bersifat sederhana dan didasarkan pada hasil diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Dengan demikian, strategi pembelajaran tersebut telah memfasilitasi seluruh gaya belajar peserta didik sekaligus selaras dengan siklus EL.

Gambar 5
Implementasi Siklus EL Model Kolb



Gambar 6
Strategi Pembelajaran Berbasis EL Model Kolb



3. *Fasilitasi Gaya Belajar EL Model Kolb dalam Pembelajaran*

Sebagaimana tersaji pada paparan sebelumnya, tiap peserta didik memiliki gaya belajar tersendiri. Tugas pendidik adalah memfasilitasi gaya belajar tersebut agar para peserta didik dapat meraih prestasi belajar yang optimal sekaligus menyenangkan.

Contoh praktis: Pada pembelajaran tentang Fikih Janaiz, pendidik dapat membagi peserta didik menjadi empat kelompok, yaitu kelompok divergen, asimilasi, konvergen dan asimilasi.

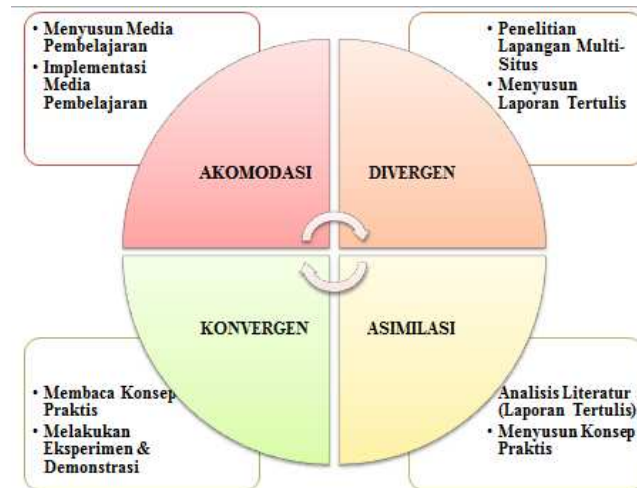
Kelompok divergen menyukai aktivitas eksplorasi, sehingga memiliki banyak perspektif dalam memandang suatu masalah. Oleh sebab itu, metode pembelajaran yang relevan dengan gaya belajar divergen adalah memberi tugas kelompok ini untuk melakukan penelitian lapangan yang bersifat multi-situs, sehingga mereka memperoleh pengetahuan yang majemuk tentang Fikih Janaiz.

Mengingat kelompok asimilasi lebih senang melakukan pengamatan dan penalaran, maka metode pembelajaran yang diterapkan adalah memberi tugas mahasiswa untuk menganalisis literatur-literatur tentang Fikih Janaiz, lalu meminta para peserta didik untuk menyusun suatu konsep yang memuat langkah-langkah praktis tentang perawatan jenazah.

Kelompok konvergen diminta untuk melakukan demonstrasi atau simulasi perawatan jenazah. Hal ini dikarenakan kelompok ini lebih mudah menyerap pembelajaran yang disajikan dalam bentuk eksperimentasi aktif.

Kelompok Akomodasi diberi tugas untuk menyusun suatu media pembelajaran Fikih Janaiz yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran Fikih Janaiz pada sekolah tingkat dasar, menengah hingga atas.

Gambar 7
Fasilitasi Gaya Belajar Model Kolb dalam Pembelajaran



Penutup

Model pembelajaran berbasis pengalaman, yaitu *Experiential Learning (EL) Model Kolb*, disimpulkan bahwa pusat penggerak dari proses belajar adalah pengalaman belajar, kualitas dan kuantitas belajar jelas-jelas dipengaruhi oleh kualitas dan kuantitas interaksi antara pembelajar dengan lingkungannya dan potensi pendidikan dalam lingkungan tersebut. Seni mengajar secara esensial adalah manajemen kedua variabel kunci dalam proses belajar lingkungan dan interaksi yang sama-sama diposisikan sebagai unit dasar belajar, yakni '*learning experience*' (pengalaman belajar). Oleh karena itu, fungsi kritis seorang pendidik adalah untuk mengkreasikan lingkungan yang kaya yang dapat diekstrak menjadi sumber belajar oleh para pembelajar.

Daftar Pustaka

- ‘Ali, Sa‘id Isma‘il. *al-Qur‘an al-Karim: Ru‘yah Tarbawiyyah*. Kairo: Dar al-Fikr al-‘Arabi, 2000.
- ‘Ali, Sa‘id Isma‘il. *al-Sunnah al-Nabawiyyah: Ru‘yah Tarbawiyyah*. Kairo: Dar al-Fikr al-‘Arabi. 2002.
- Arends, Richard I.. *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill. 2007.
- ‘Asyur, Muhammad al-Thahir Ibn. *al-Tahrir wa al-Tanwir*. Tunis: Dar Syuhun li al-Nasyr wa al-Tawzi‘. ttt..
- Knowles, Malcolm Shepherd. *The Adult Learner: The Definite Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Houston: Gulf Publishing Company. 1998.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2009.
- Nahlawi, ‘Abd al-Rahman al-. *al-Tarbiyyah bi al-Hiwar: Min Asalib al-Tarbiyyah al-Islamiyyah*. Beirut: Dar al-Fikr al-Mu‘ashir. 2000.
- Suprijanto. *Pendidikan Orang Dewasa: Dari Teori Hingga Aplikasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.
- Tight, Malcolm (ed.). *Adult Learning & Education*. New Hampshire: The Open University. 1987.

Artike Internet (Penulis akses pada 30 April 2014)

James W. Gentry, *What is Experiential Learning?* dalam www.wmich.edu

Artikel *Experiential Learning* dalam http://en.wikipedia.org/wiki/Experiential_learning

Artikel *Kolb Learning Styles* dalam <http://www.businessballs.com/kolblearningstyles.htm>

Artikel *Eksplorasi Gaya dan Strategi Regulasi Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berpusat Mahasiswa* dalam widhiarso.staff.ugm.ac.id dan psikologi.ugm.ac.id